

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sejak awal peradaban, manusia berusaha menemukan metode transaksi yang lebih efektif, dimulai dari sistem barter yang kemudian berkembang menjadi penggunaan uang komoditas, seperti garam, teh, tembakau, dan biji-bijian. Pada tahun 900-6000 SM, hewan ternak digunakan sebagai uang komoditas, diikuti oleh gandum, sayuran, dan tumbuhan seiring berkembangnya budaya pertanian. Sekitar tahun 1200 SM, uang primitif mulai digunakan dalam bentuk cangkang kerang atau cangkang hewan lainnya. Orang Tionghoa kemudian membuat imitasi kerang cowrie dari logam dan tembaga. Pada sekitar tahun 100 SM, potongan kulit rusa putih dengan berbagai ukuran dan warna juga pernah menjadi alat pembayaran. Lalu, berikutnya membawa dunia ke era uang kertas, yang pertama kali diterbitkan di Eropa oleh Swedia pada tahun 1661, setelah pabrik kertas pertama berdiri di Spanyol pada tahun 1150.

Di Indonesia, bank sentral dan sistem keuangan diemban oleh Bank Indonesia (BI), yang didirikan berdasarkan Pasal 23D UUD 1945 dan UU No. 23 Tahun 1999. Sebelumnya, BI merupakan De Javasche Bank N.V. (DJB), sebuah perseroan terbatas pada masa Hindia Belanda. Setelah dinasionalisasi melalui UU No. 24 Tahun 1951, BI resmi berdiri berdasarkan UU No. 11 Tahun 1953, yang mulai berlaku pada 1 Juli 1953, tanggal yang kini diperingati sebagai hari lahir BI. Sebagai bank sentral, BI berkomitmen untuk menyediakan dan mendistribusikan uang Rupiah ke seluruh wilayah Indonesia guna mendukung pertumbuhan ekonomi yang merata.

Perkembangan sistem pembayaran tidak terlepas dari inovasi teknologi, model bisnis, tradisi masyarakat, dan kebijakan otoritas. Salah satu dampaknya adalah pergeseran pola transaksi masyarakat dari metode konvensional (tunai) ke transaksi digital (non-tunai) yang lebih cepat, praktis, dan efisien. Sistem pembayaran tunai menggunakan uang kartal (uang kertas dan logam) sebagai alat pembayaran. Sedangkan pada sistem pembayaran non-tunai, instrumen yang digunakan berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (*card based* dan *server based*). Perubahan ini didorong oleh kebutuhan akan layanan yang lebih fleksibel serta kemudahan akses teknologi di era digital (Bank Indonesia, 2020).

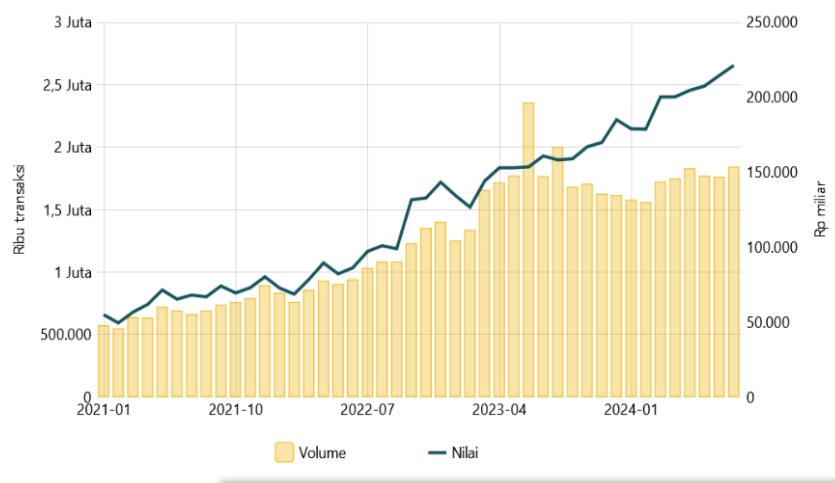
Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi pada tahun 2006 lahirlah inovasi di bidang layanan keuangan, yang dikenal dengan *financial technology (fintech)* yang berperan besar dalam mempercepat adopsi transaksi digital di berbagai sektor ekonomi (Ramadhan & Ernaya, 2023). *Financial technology* adalah jenis perusahaan di bidang jasa keuangan yang digabungkan dengan teknologi tetapi, bisa juga diartikan sebagai segmen di dunia *start up* yang membantu untuk memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mempertajam, mengubah, dan mempercepat berbagai aspek pelayanan keuangan. Sehingga, mulai dari metode pembayaran, transfer dana, pinjaman, pengumpulan dana, sampai dengan pengelolaan aset bisa dilakukan secara cepat dan singkat berkat penggunaan teknologi modern tersebut (Andre, 2023).

Percepatan inklusi keuangan dan pertumbuhan ekonomi digital tanah air semakin mudah dengan hadirnya *fintech* (Sihaloho *et al.*, 2020). Bank Indonesia (BI) telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) pada 14 Agustus

2014 yang bertujuan untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien dan lancar, yang pada gilirannya akan dapat mendorong sistem keuangan nasional bekerja secara efektif dan efisien. GNNT juga diharapkan mampu meminimalisasi kendala dalam pembayaran tunai, seperti uang tidak diterima karena lusuh, sobek, tidak layak edar dan meningkatkan efisiensi saat transaksi di mana masyarakat tidak perlu membawa uang dalam jumlah besar. Dengan demikian, dapat meningkatkan efektivitas transaksi yaitu menghindari adanya kesalahan hitung atau *human error*. Pada gilirannya GNNT akan dapat mewujudkan ekosistem *cashless society* (tanpa uang tunai) (Indonesia, 2020).

Salah satu produk finansial digital tersebut adalah uang elektronik (*e-money*). *E-money* dianggap sebagai alternatif pembayaran non-tunai yang lebih efektif (Kumala & Mutia, 2020). Dengan munculnya uang elektronik akan memungkinkan masyarakat untuk melakukan transaksi finansial tanpa menggunakan uang tunai. Menurut Sihombing dalam (Dewi *et al.*, 2021) peraturan No.11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*e-money*) yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia menyebutkan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Shukla dan Malhotra dalam (Sulistyowati *et al.*, 2020) menjelaskan dompet ponsel berfungsi layaknya dompet fisik, memungkinkan pengguna menyimpan uang secara digital dengan saldo yang dapat diisi melalui kartu debit, kredit, atau transfer bank. Di sisi lain ada yang mengatakan dompet seluler adalah aplikasi yang dapat diunduh ke ponsel pintar atau tablet dan digunakan untuk melakukan pembayaran di dalam toko atau secara online (Sahir *et al.*, 2023). Di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang populer di kalangan masyarakat, misalnya OVO, GoPay, Dana, Doku dan LinkAja. Kelebihan dari pembayaran menggunakan dompet digital ini terletak pada kepraktisan, kemudahan serta keamanannya. Mekanisme pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapan sederhana yakni konsumen memiliki saldo dan terhubung dengan koneksi internet hingga akhirnya transaksi dinyatakan berhasil, dan bukti transaksinya pun secara otomatis terkirim ke dalam riwayat transaksi konsumen.



Sumber : (Kusnandar, 2024)

**Gambar 1.1 Grafik Penggunaan Uang Elektronik di Indonesia (2021-2024)**

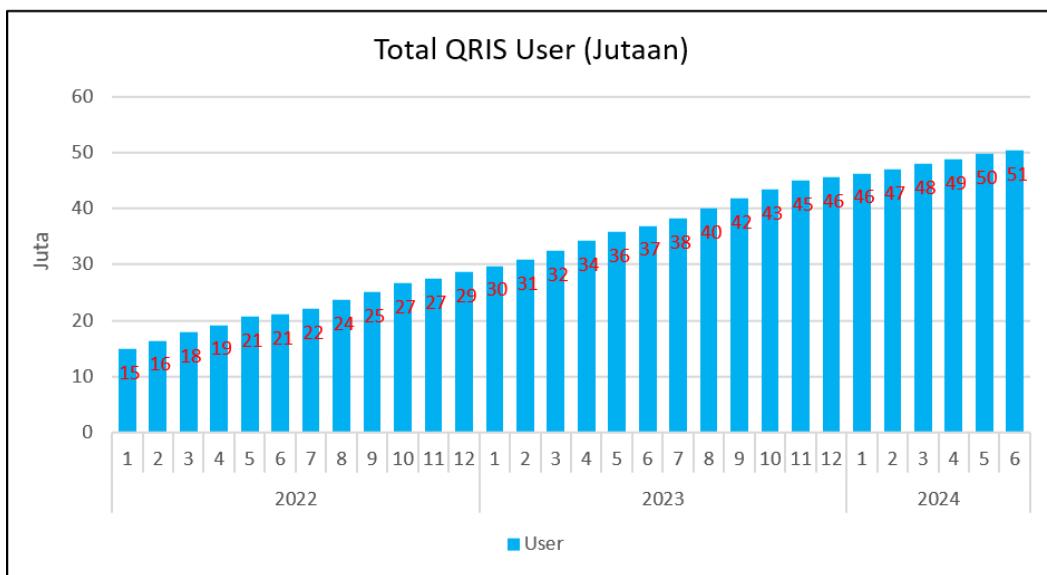
Bank Indonesia (BI) melaporkan bahwa volume transaksi uang elektronik (*e-money*) sebanyak 1,84 miliar transaksi pada Agustus 2024. Volumenya meningkat 4,56% dibanding bulan sebelumnya yang mencetak 1,76

miliar transaksi. Demikian pula nilai transaksi uang elektronik sebesar Rp220,87 triliun pada Agustus 2024, tumbuh 3,18% dibanding bulan sebelumnya. Secara akumulasi, sepanjang Januari-Agustus 2024, volume transaksi *e-money* mencapai 13,76 miliar kali transaksi. Angka tersebut turun 0,29% dibanding periode yang sama pada 2023. Sedangkan nilai transaksi uang elektronik secara akumulasi periode Januari-Agustus tahun ini menjadi Rp1,6 kuadriliun, tumbuh 35,76% dibanding periode yang sama tahun sebelumnya sebesar Rp1,18 kuadriliun ([www.katadata.databoks.co.id](http://www.katadata.databoks.co.id)).

Dalam melakukan transaksi pembayaran aplikasi pembayaran memiliki beberapa cara untuk melakukan transaksi diantaranya transfer manual dan dengan menggunakan QR *code* (Abid, 2023). QR *code* adalah sebuah kode matriks 2 (dua) dimensi, terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi, titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter dan symbol (bi.go.id, 2022).

Dengan banyaknya aplikasi pembayaran digital tersebut, dalam melakukan transaksi pihak penjual atau *merchant* perlu menyediakan berbagai macam *Quick Response code* (QR *code*) yang berfungsi sebagai media transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik yang sesuai dengan aplikasi uang elektronik (*e-money*) yang ada didalam *gadget* atau *handphone* konsumen. Dengan adanya QR *code* ini konsumen hanya perlu melakukan pemindaian atau *scan* QR *code* menggunakan *gadget* mereka. Hanya perlu beberapa saat agar pembayaran tersebut berhasil, dengan ketentuan terdapat nominal saldo yang tersedia didalam aplikasi uang elektronik (*e-money*) dan internet yang memadai (Suputra, 2019).

Adanya berbagai layanan aplikasi dompet digital, membuat pedagang menyediakan berbagai layanan QR lengkap mungkin. Tersediannya berbagai kode membuat konsumen repot untuk melakukan pemindaian kode karena setiap kode memiliki syarat dan ketentuan sendiri (Engko *et al.*, 2023). QRIS merupakan kode QR yang dikembangkan oleh regulator bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), yang bertujuan memperlancar sistem pembayaran digital secara aman, mendorong efisiensi pemerintah, dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS merupakan satu kode QR yang didesain untuk semua jenis transaksi pembayaran digital (ASPI, 2021).



Sumber: (ASPI, 2021)

**Gambar 1.2 Grafik User Pengguna QRIS (2022-2024)**

Grafik diatas menunjukkan total jumlah pengguna QRIS (*Quick Response code Indonesian Standard*) dalam jutaan dari Januari 2022 hingga Juni 2024. Pada tahun 2022, jumlah pengguna dimulai dari 15 juta di bulan Januari dan terus meningkat stabil setiap bulan, hingga mencapai 30 juta pengguna pada bulan Desember. Di tahun 2023, pertumbuhan pengguna tetap konsisten, dimulai dari 32 juta pada Januari dan mencapai 46 juta pada Desember. Pada tahun 2024,

peningkatan masih berlanjut, dengan jumlah pengguna bertambah dari 48 juta di Januari menjadi 51 juta pada bulan Juni. Secara keseluruhan, grafik diatas mencerminkan pertumbuhan yang konsisten dan signifikan dalam adopsi QRIS selama periode tersebut, dengan rata-rata penambahan sekitar 1-2 juta pengguna per-bulan.

Sebagian masyarakat masih ada yang belum tergerak untuk menggunakan sistem pembayaran berbasis digital di karenakan lemah nya tingkat literasi di indonesia. Beberapa hal yang menjadi tantangan transasi digital sebagai berikut (Kompasiana, 2024) :

1. Keamanan data pribadi
2. Penyalahgunaan QRIS
3. Tidak tau cara menggunakan dan jaringan eror

Ada beberapa faktor yang menyebabkan pembayaran menggunakan QRIS memiliki daya tarik tersendiri, yakni kemudahan dan kemanfaatan yang dirasakan oleh pengguna teknologi. Setiap teknologi yang diciptakan bertujuan untuk mempermudah aktivitas manusia, teknologi yang baru muncul memberikan kemudahan bagi manusia, sehingga semakin berminat manusia tersebut menggunakan teknologi baru (Abid, 2023).

Menurut Jogiyanto dalam (Prasetya & Putra, 2020) persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Jadi persepsi manfaat merupakan keyakinan akan kemanfaatan teknologi (Prasetya & Putra, 2020). Pada penelitian ini penulis menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk melihat dan menjelaskan variabel yang dapat memengaruhi minat penggunaan teknologi. Model TAM ini menguji

dua variabel, yaitu persepsi manfaat dari teknologi dan persepsi kemudahan dalam menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*). Model TAM (*Technology Acceptance Model*) diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989. TAM merupakan (*Technology Acceptance Model*) merupakan suatu model yang dibangun untuk menganalisa dan memahami, faktor-faktor mempengaruhi diterimanya suatu penggunaan teknologi (Fahlevi & Dewi, 2019).

Berdasarkan pra-survey penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap Mahasiswa FISIPOL Universitas Malikussaleh, ditemukan bahwa tingkat penggunaan alat pembayaran digital di kalangan mahasiswa tersebut tergolong cukup tinggi. Selain itu, Mahasiswa FISIPOL berasal dari berbagai daerah di luar kota, sehingga mereka dapat memanfaatkan QRIS untuk melakukan transaksi di mana saja, tidak terbatas pada Universitas Malikussaleh Lhokseumawe. Berikut karakteristik responden jika dilihat dari prodi yang ada di FISIPOL Universitas Malikussaleh sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Karakteristik responden menurut prodi**

PRODI	F	Persen (%)
Administrasi Bisnis	10	22,7
Administrasi Publik	10	22,7
Ilmu Komunikasi	10	22,7
Ilmu Politik	5	11,4
Antropologi	6	13,6
Sosiologi	3	6,8

Sumber: Data olahan Penulis (2024)

Jumlah dari seluruh responden pra-survey penelitian ada 44 orang. Administrasi Bisnis, Administrasi Publik dan Ilmu Komunikasi masing-masing

berjumlah 10 orang yakni 22,7%. Ilmu Politik ada 5 orang yaitu sebesar 11,4%, Antropologi ada 6 orang sebesar 13,6% dan Sosiologi ada 3 orang sebesar 6,8%.

**Tabel 1. 2 Pernyataan dan hasil pra-survey penelitian**

Pernyataan	F (Frekuensi) %				
	SS	S	N	TS	STS
Selalu menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.	18,2	47,7	34,1	0	0
Dengan menggunakan QRIS sistem pembayaran menjadi lebih mudah.	38,5	54,5	6,8	0	0
QRIS merupakan sistem pembayaran yang mudah dioperasikan.	36,4	52,3	11,4	0	0
QRIS membantu menyelesaikan pembayaran dengan lebih efisien.	25	61,4	13,6	0	0
Kepraktisan QRIS dalam pembayaran digital sangat bermanfaat karena mempermudah dan mempercepat proses transaksi sehari-hari.	31,8	61,4	6,8	0	0
Saya tertarik untuk menggunakan QRIS lebih sering untuk transaksi pembayaran di masa mendatang.	29,5	38,6	31,8	0	0

Sumber : Data olahan Penulis (2024)

Hasil pra-survey penelitian yang peneliti peroleh, yang diukur menggunakan Skala *Likert*, menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan jawaban positif yakni sangat setuju dengan pernyataan yang peneliti ajukan berdasarkan indikator variabel. Temuan ini semakin menguatkan alasan peneliti untuk memilih kelompok Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh sebagai objek penelitian, mengingat tingkat penerimaan mereka terhadap QRIS yang tinggi dan relevansi penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Ditinjau dalam penelitian yang dilakukan oleh Arif Miftahun Nasih, dkk (2024) yang berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kepercayaan, Persepsi Risiko Dan Persepsi Hambatan Terhadap Minat Menggunakan QRIS yang Dimediasi Oleh Sikap Terhadap QRIS”, disebutkan bahwa variabel dari persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS, sementara variabel dari persepsi kemudahan terbukti berpengaruh dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital (Arif Miftahun Nasih, 2024).

Sebaliknya, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wicky, dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat Pengguna *E-Payment* QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado”, ditemukan bahwa kemudahan penggunaan tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan *e-payment* QRIS, sedangkan persepsi manfaat justru berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-payment* QRIS sebagai alat pembayaran digital (Laloan *et al.*, 2023).

Sementara itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Trifena Ekawati (2022) yang berjudul “Analisis Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran pada UMKM Kuliner di Surakarta”, ditemukan bahwa kedua variabel, yaitu kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat, berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan QRIS (TRIFENA EKAWATY, 2022).

Berdasarkan variasi hasil yang diperoleh dalam penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan mengenai pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan QRIS. Perbedaan ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna menguji pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Persepsi Kemudahan dan Manfaat Terhadap Minat Dalam Menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) Sebagai Alat Pembayaran Digital (Studi pada Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut yakni:

- a. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) sebagai alat pembayaran digital pada Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh?
- b. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) sebagai alat pembayaran digital pada Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh?
- c. Apakah persepsi kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) sebagai alat pembayaran digital pada Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah dan fokus penelitian yang penulis paparkan diatas maka diperoleh tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) sebagai alat pembayaran digital pada Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh.
- b. Untuk mengetahui apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) sebagai alat pembayaran digital pada Mahasiswa S1FISIPOL Universitas Malikussaleh.
- c. Untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) sebagai alat pembayaran digital pada Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari permasalahan penelitian yang berjudul “Persepsi Kemudahan dan Manfaat Terhadap Minat Dalam Menggunakan QRIS (*Quick Response code Indonesian Standart*) Sebagai Alat Pembayaran Digital Pada Mahasiswa S1 FISIPOL Universitas Malikussaleh” maka penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Secara Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan dan melengkapi literatur terkait minat dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital serta sebagai informasi untuk orang-orang yang ingin menggunakan QRIS.

#### **1.4.2 Manfaat secara Praktis**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengharapkan penelitian ini sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi penulis sendiri dan bagi peneliti selanjutnya yang berniat untuk meneliti dibidang administrasi bisnis, dan di masa akan datang dapat melakukan penelitian dari variabel lainnya yang tidak diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini.